

# Tour de jeu

Le dernier joueur à avoir joué à un jeu vidéo commence, puis on joue l'un après l'autre dans le sens horaire. À la fin de la dernière manche, le joueur qui a le plus de jetons de victoire (si égalité, de pions de Peuple) l'emporte.

## I. PREMIÈRE MANCHE

### 1. Choisir une combinaison Peuple + Pouvoir Spécial (p. 4)

- ◆ Payez 1 jeton de victoire par combinaison au-dessus de la vôtre.
- ◆ Prenez les tuiles et le(s) jeton(s) de victoire qui se trouve(nt) sur votre combinaison.
- ◆ Prenez les pions de Peuple auxquels vous avez droit (indiqués sur la tuile de Peuple + tuile de Pouvoir Spécial).

### 2. Conquérir des régions (p. 5)

- **Première conquête** : votre première région peut se situer sur n'importe quelle île, mais elle doit être une Région d'Entrée (avec un symbole d'ancre), sauf si une capacité de Peuple ou un Pouvoir Spécial spécifie le contraire.
- **Toutes conquêtes** : sauf exception, la région ciblée doit être adjacente à une de vos régions ou être une Région d'Entrée. Elle est conquise avec 2 pions de Peuple + 1 pion de plus pour chaque pion

d'un autre Peuple, Mur de feux follets, Champion, Fort, Montagne ou Bête présent dans la région, et enfin + 1 pion de plus s'il s'agit d'une Région d'Entrée qui n'est pas adjacente à une région déjà contrôlée.

Si un adversaire était dans la région, il perd un pion de Peuple et reprend le reste des pions dans sa main jusqu'au redéploiement en fin de tour.

- **Dernière conquête** : vous pouvez utiliser le dé de renforts pour la dernière conquête du tour, après avoir choisi votre cible. Les points obtenus au dé agissent comme des pions de Peuple en plus.  
**1 pion de Peuple minimum** : quels que soient les capacités et les Pouvoirs de votre Peuple, il vous faut toujours au moins un pion pour conquérir une région.
- **Redéploiement** : en fin de tour, redéployez vos troupes en laissant au moins un pion de Peuple dans chaque région. Vos adversaires peuvent redéployer les pions que vous aviez chassés auparavant dans des régions qui leur appartiennent encore.

### 3. Marquer des points (jetons) de victoire (p. 7)

À la fin de votre tour :

- ◆ Toute région occupée par vos Peuples (actifs et en déclin) vous rapporte 1 jeton de victoire.
- ◆ Des jetons supplémentaires peuvent être gagnés grâce aux capacités et aux Pouvoirs Spéciaux de votre Peuple (actif, en général), ainsi que par l'intermédiaire des bonus des Lieux Légendaires et des Artefacts.
- ◆ Le Bonus de Faction (en général, 1 jeton pour chaque Peuple de la faction opposée vaincu lors du tour) rapporte également des jetons supplémentaires.

- ◆ Gardez vos jetons de victoire secrets jusqu'à la fin de la partie.

## II. MANCHES SUIVANTES

### Poursuivre l'expansion (p. 8)

- **Préparez vos troupes** : laissez un pion de Peuple dans chaque région et reprenez le reste en main. Il est possible d'abandonner des régions (mais dans ce cas vous n'aurez plus droit à leurs jetons de victoire), voire toutes, auquel cas il faudra appliquer la règle de la première conquête.
- **Attaquez** : prenez possession de nouvelles régions (en général, adjacentes ou d'Entrée) en respectant les règles de conquête ci-dessus (I.2).

OU

### Passer en déclin (p. 8)

- Retournez votre tuile de Peuple côté « déclin » et défaussez son Pouvoir Spécial (sauf indication contraire).
- Ne laissez qu'un seul pion de Peuple par région occupée, côté « déclin », et défaussez le reste.
- Si vous aviez déjà un Peuple en déclin, retirez tous ses pions des plateaux et remplacez sa tuile de Peuple dans la pile.
- Votre prochain tour sera joué comme si c'était votre premier tour (I.1).

Dans les deux cas, vous prenez vos jetons de victoire à la fin de votre tour (I.3).

## Types de régions



CHAMPS



FORÊTS



COLLINES



MARAIS



MONTAGNES



MERS/LACS

## SYMBOLES



Cavernes



Source magique



Région d'Entrée



## Artefacts



### CENDRES D'AL'AR

Une fois par tour, vous pouvez conquérir n'importe quelle région de n'importe quel plateau comme si elle était adjacente.



### CŒUR D'AZEROTH

À la fin de votre tour, placez le Cœur d'Azeroth dans l'une de vos régions. Tous vos adversaires qui occupent au moins une région adjacente au Cœur d'Azeroth avec leur Peuple actif doivent vous donner 1 jeton de victoire.



### DEUILLEGIVRE

Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).



### ÉGIDE D'AGGRAMAR

À la fin de votre tour, placez l'Égide dans l'une de vos régions. Cette région est imprenable et immunisée à tout type de pouvoir, sauf si l'attaquant vous donne 2 jetons de victoire.



### MARTEAU DU DESTIN

Une fois par tour, vous pouvez conquérir une région avec seulement 1 pion de Peuple, à la condition de donner 2 jetons de victoire au joueur qui la contrôle.

## Lieux Légendaires



### PIERRE DE RENCONTRE

Vous ne payez pas le coût de transport de +1 pion de Peuple quand vous conquérez une Région d'Entrée non adjacente à vos territoires.



### CHAMP DE BATAILLE

Vous pouvez bénéficier du Bonus de Faction une seconde fois par Peuple. Si vous jouez un Peuple neutre, vous pouvez choisir de vous battre pour le compte de l'Alliance ou de la Horde pour la durée du tour et ainsi bénéficier du Bonus de Faction en plus du bonus du Champ de bataille.



### CHAPELLE DE L'ESPOIR DE LUMIÈRE

Vous ne subissez aucune perte de pion de Peuple quand vos régions sont attaquées.



### GARDIEN DES ÂMES

Lors de votre phase de redéploiement, vous recevez un pion de Peuple supplémentaire (à condition qu'il en reste dans le casier de rangement).

### KARAZHAN

À la fin de votre tour, prenez 1 jeton de victoire pour chaque AUTRE région que vous occupez et qui est du même type de terrain que celui sur lequel se trouve Karazhan.



### PORTE DES TÉNÉBRES

Prenez 2 jetons de victoire supplémentaires en fin de tour.



### PUITS D'ÉTERNITÉ

Lorsqu'il est révélé, placez son marqueur dans la région de Mer ou de Lac du plateau (s'il y en a une, dans le cas contraire piochez au hasard un autre marqueur de Lieu Légendaire pour le remplacer). Le Peuple, actif ou en déclin, qui occupe à la fin de son tour plus de régions adjacentes au Puits d'éternité que les autres prend 2 jetons de victoire supplémentaires.



# Peuples



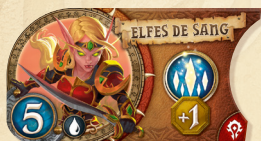
## DRAENEI

Durant chaque tour de vos adversaires, le premier pion de Peuple que vous devriez défausser reste dans votre main et vous pourrez le redéployer normalement.



## ELFES DE LA NUIT

Toute Forêt peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion). De plus, vous placez un Mur de feux follets (défense +1) dans chaque Forêt que vous contrôlez. Ces Murs de feux follets sont retirés si la région est conquise ou vidée, mais restent après votre passage en déclin.



## ELFES DE SANG

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région comportant une Source magique occupée en fin de tour.



## ÉTHÉRIENS

Une fois par tour, vous pouvez voler un Artéfact situé dans une région adjacente OU conquérir une région contenant un Lieu Légendaire avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).



## GNOMES

Vous pouvez lancer, une fois par tour, un assaut aéroporté sur n'importe quelle région de n'importe quel plateau, comme si elle était adjacente. Une fois la région désignée, vous lancez un dé de renforts gratuit avant d'attaquer, réduisant potentiellement le nombre de pions de Peuple nécessaire à sa conquête.



## GOBELINS

À la fin de votre tour, vous pouvez placer un jeton Bombe de votre pile face cachée dans chacune des régions adjacentes à celles que vous contrôlez. Au début de votre prochain tour, si la région n'est pas vide, retournez le jeton Bombe : une explosion agit comme une conquête (mais la région est vide) ; sinon, rien ne se passe. Dans les deux cas, le jeton Bombe est retiré du jeu. Si la région a été vidée entre temps, remplacez le jeton Bombe au sommet de la pile.



## HUMAINS

À la fin de votre tour, placez les 2 jetons Objectif Militaire dans différentes régions non contrôlées par un Peuple de l'Alliance. Si n'importe quel joueur n'appartenant pas à la Horde conquiert cette région, il vous rend le jeton et vous gagnez 2 jetons de victoire chacun. Si vous conquérez une région avec un Objectif Militaire vous-même, vous seul gagnez 2 jetons de victoire.



## KOBOLDS

Vous pouvez attaquer n'importe quelle région comportant une Caverne, sur n'importe quel plateau, comme si cette région était adjacente. Pour votre première conquête, vous pouvez vous servir d'une région comportant une Caverne comme une Région d'Entrée, sans payer le coût de transport de 1 pion de Peuple.



## NAGAS

Vous pouvez conquérir les Mers et les Lacs. Votre première conquête peut être une Mer ou un Lac, sans payer de coût de transport. Vos pions de Peuple restent dans les Mers et les Lacs après être passés en déclin.



## NAINS

Vous pouvez conquérir les Montagnes avec 2 pions de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).



## ORCS

Prenez un jeton de victoire supplémentaire chaque fois que vous conquérez une région occupée par un Peuple de l'Alliance.



## PANDARENS

À la fin de chacun de vos tours, donnez un jeton Harmonie à tous les adversaires dont vous n'avez pas attaqué le Peuple actif lors du tour écoulé. Un joueur qui détient un jeton Harmonie doit vous donner 2 jetons de victoire avant de vous attaquer.



## RÉPROUVÉS

Chaque fois que vous provoquez la défausse d'un pion de Peuple (actif ou en déclin), vous pouvez dépenser 1 jeton de victoire pour obtenir un pion de Peuple supplémentaire juste avant la phase de redéploiement.



## TAURENS

Vous ne pouvez jamais occuper, ni conquérir, une région avec moins de 2 pions de Peuple. Au moment de passer en déclin, vous laissez 2 pions de Peuple par région au lieu de 1.



## TROLLS

Toute région non-vide peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).



## WORGENS

Au début de chacun de vos tours, choisissez entre votre forme humaine (prenez immédiatement 2 jetons de victoire) et votre forme Worgen (payez 1 jeton de victoire et toutes vos conquêtes lors de ce tour se font avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire, avec un minimum de 1 pion).

# Pouvoirs Spéciaux



## ARCHÉOLOGUES

Prenez un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Artéfact et chaque Lieu Légendaire que vous contrôlez à la fin de votre tour.



## DÉFENSIFS

Placez une Tour de Garde dans chaque Champ que vous occupez et dont vous contrôlez la majorité des régions adjacentes. Une Tour de Garde rend une région imprenable et immunisée à toute forme de pouvoir.



## DES MARAIS

Prenez un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Marais occupé en fin de tour.



## DRESSEURS

Au début de chacun de vos tours, défaussez d'abord tous vos jetons Bête. Puis reprenez-en en main autant que le nombre de Collines que vous occupez. Ces Bêtes sont ensuite utilisées comme des pions de Peuple mais quand une région contenant au moins un jeton Bête est conquise, c'est un jeton Bête qui est défaussé tandis que les autres pions sont redéployés normalement.



## ENRAGÉS

Pour toute conquête d'une région contenant au moins deux pions de Peuple, prenez autant de jetons de victoire que le nombre de pions de Peuple présents.



## ET LEUR CHAMPION

Une fois par tour, vous pouvez conquérir gratuitement une région adjacente, quels que soient le nombre de pions de Peuple et les défenses qui s'y trouvent. Le Champion compte comme un pion de Peuple en défense. Si un adversaire conquiert la région dans laquelle se trouve le Champion, aucun pion de Peuple n'est défaussé mais le Champion est capturé. Payez 1 jeton de victoire à votre adversaire, récupérez-le et redéployez-le ensuite comme un pion de Peuple normal.



## EXPLORATEUR

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque plateau dont vous occupez au moins une région en fin de tour.



## FERMIERS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Champ occupé en fin de tour.



## FORESTIERS

Prenez un jeton de victoire supplémentaire pour chaque Forêt occupée en fin de tour.



## FORGERONS

Toute région peut être conquise avec 1 pion de Peuple de moins que nécessaire (avec un minimum de 1 pion).



## HERBORISTES

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Colline occupée en fin de tour.



## MAÎTRES DE GUERRE

Chaque conquête d'une région non-vide vous rapporte 1 jeton de victoire supplémentaire.



## MAÎTRES DES PORTAUX

Deux fois par tour, vous pouvez faire s'échanger entre eux tous les jetons (à l'exception des Montagnes et des Lieux Légendaires) de deux régions comportant une Source magique.



## MINEURS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région comportant une Caverne occupée en fin de tour.



## MONTAGNARDS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque Montagne occupée en fin de tour.



## NAVIGATEURS

Vous ne payez pas le coût de transport de +1 pion de Peuple quand vous conquérez une Région d'Entrée non adjacente à vos territoires.



## PALUSTRES

Vos adversaires doivent vous donner 1 jeton de victoire avant de conquérir un Marais que vous occupez. Ce pouvoir reste actif quand votre Peuple est en déclin.



## PÊCHEURS

Prenez 1 jeton de victoire supplémentaire pour chaque région adjacente à une région de Mer ou de Lac occupée en fin de tour.



## RETRANCHÉS

Placez 1 jeton Fort (défense +1, un seul par région et 10 Forts maximum sur les plateaux) dans chacune des régions que vous occupez. Les Forts sont retirés si la région est conquise ou vidée, mais restent après votre passage en déclin.



## TERRIFIANTS

Trois fois par tour, vous pouvez déplacer 1 jeton d'un autre Peuple d'une région adjacente aux vôtres vers une autre région contrôlée par le même Peuple (s'il s'agit d'un pion Murloc, défaussez-le).